



PAVLOV'S HOUSE

— LA BATAILLE DE STALINGRAD —

PAVLOV'S HOUSE

— LA BATAILLE DE STALINGRAD —

CONTENU

PAGE 1

Mise en place

PAGE 3

Marqueurs et cartes

PAGE 4

Jouer au jeu

PAGE 5

Cartes Soviétiques

PAGE 9

Cartes de la Wehrmacht

PAGE 19

Unités Soviétiques

PAGE 25

Premiers secours

PAGE 26

Terminer la partie

PAGE 27

Variante

PAGE 31

Références

Un jeu de défense de point tactique et opérationnel de la 2nd guerre mondiale



60 - 75 minutes



ages: 12+



1-3 joueurs

Dans la Maison de Pavlov, vous prenez le contrôle des vaillants défenseurs d'un point de résistance soviétique à Stalingrad et qui tiennent face aux attaques constantes des Allemands, ceci pendant près de deux mois. Vous contrôlez également les principaux leaders à travers la 62ème Armée Soviétique qui ont rendu possible la défense de la Maison Pavlov.

But du jeu

Le but de ce jeu, la Maison de Pavlov, est de tenir jusqu'à ce que la 7th Company, le 3rd Battalion et le 42nd Guards Rifle Regiment of the 13th Guards Division soient chargés d'attaquer et balaient un point fortifié allemand important pendant la bataille de Stalingrad. Dans le jeu, ceci est représenté par un jeu de cartes représentant des éléments de la 6ème armée allemande.

CRÉÉ PAR

David Thompson

Relecture et correction: Mark Hansen et Emery Gallant.

Traduction version française: Don Carmelo.



Les exemples joués dans ce livret sont placés dans des cases de couleur grise.

Introduction

La maison de Pavlov était un immeuble d'appartements fortifié et utilisé comme point d'appui par la 62^{ème} armée soviétique lors de la bataille de Stalingrad durant la Seconde Guerre mondiale. Les défenseurs soviétiques - principalement ceux de la 7th Company, le 3rd Battalion et le 42nd Guards Rifle Regiment of the 13th Guards Division - ont tenus pendant près de deux mois contre des attaques allemande constantes. Le nom du bâtiment vient de Yakov Pavlov, un sergent qui a mené l'attaque initiale du groupe d'assaut entraînant la capture du bâtiment. L'histoire de la maison de Pavlov était un élément clé de la propagande soviétique et a servi de symbole pour l'incroyable résistance des forces soviétiques pendant la bataille de Stalingrad.

Ce livret de règles est conçu pour apprendre à jouer à Pavlov's House. Cependant pour une expérience plus riche consultez le **Pavlov's House Companion**.

Illustration de la mise en place



Mise en place

1) Plateau de jeu

2) Cartes Wehrmacht (61) et Ravitaillement (6)

N'utilisez la carte spéciale "Riflemen" de la pile "1" marquée "Compétitive" que pour la variante compétitive (page 30). Sinon retirez-la du jeu.



Triez les cartes Wehrmacht avec le chiffre en bas à droite de la carte. Mélangez chaque paquet de cartes séparément et posez chacune des piles faces cachées. Mélangez les six cartes de ravitaillement et placez une de ces cartes (Ravitaillement face visible) au-dessus des piles de la Wehrmacht "2" "3" et "4". Sans les regarder, retirez les trois cartes Ravitaillement restantes du jeu. Empilez les piles de cartes faces cachées les unes sur les autres dans l'ordre avec la pile "5" en bas et la pile "1" en haut.

3) Cartes Tactiques (30)

Si c'est la première fois que vous jouez, n'utilisez pas les cartes tactique. Elles sont uniquement utilisées dans les des versions du jeu plus difficiles (p. 28).

4) Cartes de support Opérationnels (8)

Ces cartes sont utilisées avec les règles de variantes de support opérationnel (p. 27).

5) Cartes Soviétiques (35)

Séparer les 7 cartes de brouillard de guerre du paquet. Mélangez 3 des cartes "Fog of War" dans la pile et posez-la face cachée. Placez les 4 cartes restantes de brouillard de guerre faces visibles dans le stock.



6) Unités Soviétiques (34)

Disposez les pions soviétiques près du plateau. Placez les quatre pions soviétiques avec les carrés blancs en bas à droite dans la case "Réserves" du plateau.

7) Pions marqueurs d'armement (7)

Disposez les marqueurs d'armes près du plateau.

8) Unités de la Wehrmacht (39)

Triez les pions Wehrmacht et placez les près du plateau.

9) Jetons (97)

- 4 jetons Action (Rouge Foncé)
- 9 jetons Commandement (Rouge)
- 34 jetons Désorganisé (Orange)
- 20 jetons Suppression (Gris)
- 6 jetons Sapeurs (Brun)
- 4 jetons Munitions (Noir)
- 4 jetons de premiers soin (Blanc)
- 4 jetons Communication Filaire (Marron Clair)
- 2 jetons Artillerie (Violet)
- 6 jetons Nourriture (Bleu)
- 4 jetons Anti-Aérien (Vert)

Placez 10 des jetons suppression gris et 2 des jetons de nourriture bleu dans la case "Supplies" du plateau. Placez les 10 autres jetons de suppression et les 4 jetons de nourriture avec le reste des jetons près du plateau.

10) Dés (5)

11) Jetons de valeur de défense (3)

Placez un jeton de valeur de défense sur les trois icônes de bouclier de valeur # 6 pour chaque piste.

Mots 7 äg

Retiré du jeu: chaque fois qu'un point de règle vous demande de retirer quelque chose du jeu le composant ne peut plus être utilisé dans le jeu en cours.

Stock: lci g`YgWa dcdUbgel j`gcb\cfgXi`
d'UMU ža ŮgXgcbjVYgdcif i bYi h`lg hcb Xlbg
Y`Yi "

Marqueurs d'Unités et Cartes



Pion unité soviétique

Valeur d'attaque/
Valeur de suppression

Action Spéciale
et Attributs

Nom

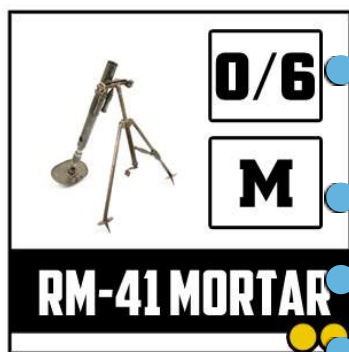
Coût de déploiement

Action 1

Action 2



Carte soviétique



Pion d' arme

Valeur d'attaque/Valeur
de suppression

Action spéciale

Nom

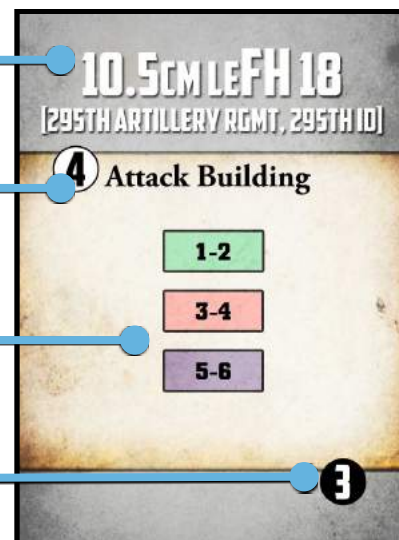
Coût de déploiement

Nom

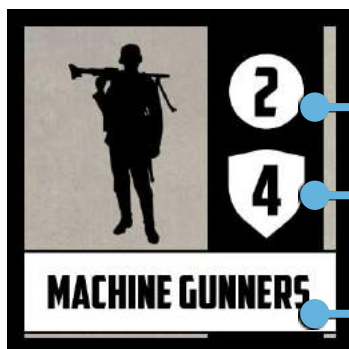
Nombre de Dé
et type d'action

Description de
l'effet de la carte

Numero de
Pile de carte



Carte Wehrmacht

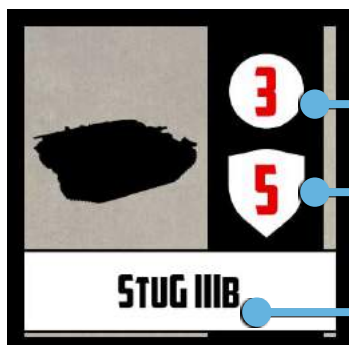


Pion d'infanterie Wehrmacht

Valeur de suppression

Valeur de défense

Type



Pion de blindé Wehrmacht

Valeur d'attaque

Valeur de défense

Type

1.0 Comment Jouer

1.1 Vue d'ensemble du jeu

Le jeu "La maison de Pavlov" est divisé en tours. Chaque tour se compose des phases suivantes:

- Phase de carte soviétique: faites trois actions avec des cartes soviétiques.
- Phase de carte Wehrmacht: jouez trois cartes Wehrmacht.
- Phase des unités soviétiques: faites trois actions avec les unités soviétiques.

1.2 Le plateau de jeu

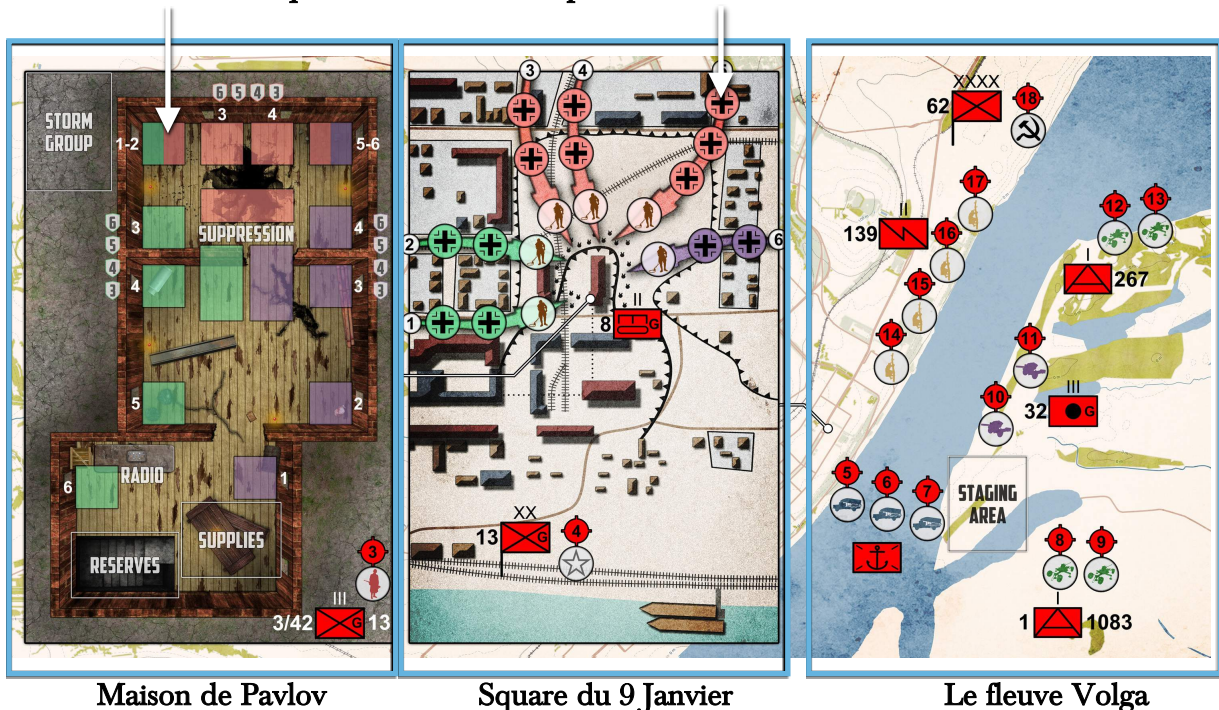
Le plateau de jeu représente trois vues différentes du champ de bataille de Stalingrad. Sur le côté gauche du plateau se trouve une vue de l'intérieur de la maison de Pavlov. Cette partie est utilisée pour le mouvement tactique des unités soviétiques. Au milieu se trouve une vue sur la région qui entoure les abords immédiats de la maison de Pavlov (principalement le Square du 9 janvier). Cette partie est utilisée pour le suivi des marqueurs de la Wehrmacht ainsi que le déploiement de sapeurs dans la défense de la maison. Sur le côté droit se trouve une représentation du fleuve Volga et des éléments de niveau opérationnel de la 62ème armée soviétique qui étaient essentiels à la défense de la Maison de Pavlov. Les zones carrées colorées de la section 'maison de Pavlov' du tableau sont des positions de combat utilisées par les unités soviétiques. Les zones de cercle colorés sur la section carrée du 9 janvier sont les marqueurs de la Wehrmacht en place.

1.3 Ligne de vue

La ligne de vue est utilisée pour déterminer si une unité soviétique peut attaquer une unité de la Wehrmacht. Les pions ont une ligne de visée de l'un vers l'autre lorsqu'ils se trouvent dans des zones de même couleur. Par exemple, si une unité soviétique est dans une position de combat de couleur rouge, le soviétique peut attaquer une unité de la Wehrmacht dans n'importe quel cercle rouge. Les unités soviétiques dans les positions de combat avec deux couleurs ont une ligne de visée sur les deux cercles colorés correspondants.

Emplacement unités soviétiques

Emplacement des unités de la Wehrmacht



2.0 Déroulement du jeu: cartes soviétiques

Les cartes soviétiques représentent les actions au niveau opérationnel prises par les éléments de la 62ème armée soviétique pendant la bataille de Stalingrad et qui ont contribué à la défense réussie de la maison de Pavlov.

2.1 Piochez quatre cartes: au début de chaque tour, piochez une main de quatre cartes soviétiques de la pile des cartes soviétiques. Si vous devez piocher quatre cartes et qu'il n'y en a pas assez dans la pile, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pile et piochez les cartes restantes dont vous avez besoin du nouveau paquet.

2.2 Faites trois actions: une fois que vous avez pioché quatre cartes, vous pouvez utiliser jusqu'à trois d'entre elles pour des actions. Chaque carte a deux actions à l'exception des cartes "Fog of War". Les cartes "Fog of War" ne servent à rien d'autre qu'à ne pas vous donner l'opportunité d'utiliser une carte pour des actions. Parce qu'il est possible de piocher plusieurs cartes de Brouillard de Guerre (FOG) vous pourriez être limité à utiliser moins de trois actions à votre tour. Vous ne pouvez faire qu'une action par carte que vous avez piochée. Vous ne pouvez pas choisir de faire deux actions à partir de la même carte.

Note: il est possible de faire quatre actions par phase de carte soviétique au lieu de trois. Voir Wire Communications* (page 7) pour plus d'informations.

2.3 Défaussez toutes les cartes: une fois que vous avez fait vos actions, retirez toutes les cartes que vous avez piochées et incluez celles que vous n'avez pas utilisées.

Exemple de jeu:

Vous avez pioché quatre cartes. Vous pouvez utiliser trois d'entre elles pour des actions. La carte Fog of War ne sert à rien d'autre qu'à limiter la sélection des options que vous avez. Vous pouvez choisir une action de chacune des cartes, mais vous ne pouvez pas sélectionner deux actions à partir d'une seule carte. Cependant, vous pouvez sélectionner le même type d'action à partir de deux cartes différentes. Par exemple vous pouvez sélectionner le 13ème Guards Rifle Division à partir des deux cartes 1 et 2.



*Communications radio filaire.

Déroulement du jeu: cartes soviétiques

Chaque carte soviétique a deux choix et chaque action peut être utilisée de multiples façons comme expliqué ci-dessous. En aucun cas il ne peut y avoir plus d'un jeton sur un emplacement de carte soviétique sur le plateau de jeu.

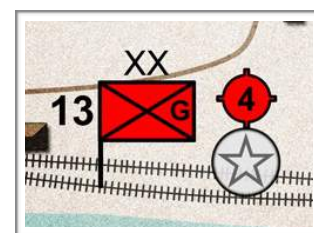
62ème Guards Army Command post: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des opérations suivantes:

- **Récupération: (Recover)** Supprimez un jeton désorganisé (Disrupted) de l'emplacement du 62nd Guards Army Command Post (position 18 du plateau).
- **Réapprovisionnement: (Resupply)** Placez une combinaison de 5 jetons de munitions, de premiers secours, de nourriture et de sapeurs à partir du stock sur la case de la zone de rassemblement (Staging area) sur le plateau de jeu. Vous ne pouvez pas faire cette action si le 62ème Guards Army Command Post sur le plateau de jeu a un jeton "Disrupted".
- **Storm Group*:** lancez un raid du groupe "Storm" en utilisant des pions soviétiques se trouvant à la maison de Pavlov. Voir "Storm Group" (p. 18) pour plus d'informations. Vous ne pouvez pas prendre cette action si le 62e Guards Army Command Post a un jeton "Disrupted".



13th Guards Rifle Division Command Post: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des opérations suivantes:

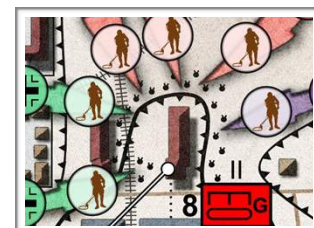
- **Récupération:** supprimez un jeton "Disrupted" de l'emplacement du 13th Guards Rifle Division Command Post location (p.4 du plateau de jeu).
- **Envoyer des renforts:** vous obtenez 6 points à dépenser pour déployer des unités soviétiques et d'armes du stock vers la maison de Pavlov. Vous pouvez utiliser les 6 points pour acheter n'importe quelle combinaison d'unités soviétiques et d'armes. Placez les pions nouvellement achetés dans la case "Reserves" de la maison de Pavlov. Vous ne pouvez pas faire cette action si l'emplacement du 13th Guards Rifle Division Command Post possède un jeton "Disrupted".



*"Groupe tempête" = Troupe d'assaut, attaque de raid.

8th Guards Sapper Battalion: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des actions suivantes:

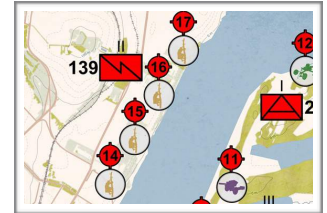
- **Appui: (Buttress)** Pour utiliser cette action vous devez avoir un jeton "Sapper" dans la case "Supplies" de la maison de Pavlov. Placez le jeton Sapeur dans le stock. Augmentez la valeur de défense de l'un des jetons dans la maison de Pavlov de 1 ou retirez un jeton "Disrupted" du lieu de déploiement du 3rd Battalion, 42nd Guards Rifle Regiment (3).
- **Défenses de terrain: (Field Defenses)** Pour cette action, vous devez avoir un jeton de Sapeur dans la case "Supplies" de la maison de Pavlov. Posez le jeton Sapeur vers l'un des six emplacements Sapeur du plateau de jeu. Voir placement des pions de la Wehrmacht (page 13) pour plus d'informations sur l'effet des jetons Sapeur sur le plateau de jeu. On ne peut plus déplacer le sapeur ensuite.



Déroulement du jeu: cartes soviétiques

139th Signal Battalion: vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes:

- **Récupération: (Recover)** Supprimez un jeton désorganisé (Disrupted) de l'emplacement du 139th Signal Battalion (14 - 17) du plateau de jeu.
- **Décision tactique:** placez une carte brouillard de guerre tirée du stock et piochez une nouvelle carte soviétique. Vous ne pouvez pas faire cette action si tous les emplacements du 139th Signal Battalion ont des jetons "Disrupted".
- **Communications par fil:** placez un jeton de communications filaire du stock sur l'un des 139e Bataillon de communication situés sur le plateau de jeu.

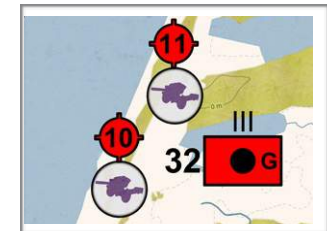


Règle spéciale: amélioration des communications.

Si vous commencez la phase de carte soviétique à votre tour et que les quatre emplacements du 139th Signal Battalion sur le plateau de jeu sont occupés par des jetons de communication filaire, vous pouvez prendre jusqu'à quatre actions au lieu de trois.

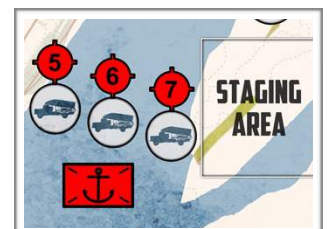
32nd Guards Artillery Regiment: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des opérations suivantes:

- **Récupération: (Recover)** Supprimez un jeton désorganisé (Disrupted) de l'emplacement du 32nd Guards Artillery Regiment (10, 11) du plateau de jeu.
- **Artillerie prête: (Ready Artillery)** Placez un jeton d'artillerie du stock dans l'un des emplacements du 32nd Guards Artillery Regiment sur le plateau de jeu. Pour plus d'informations sur l'utilisation des jetons d'artillerie, reportez-vous à la section Observateur avancé (page 22).



Volga Military Flotilla: utilisez cette action pour l'une des opérations suivantes:

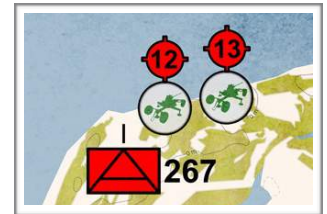
- **Récupération: (Recover)** Supprimez un jeton désorganisé (disrupted) de l'emplacement du Volga Military Flotilla locations (5 - 7) du plateau de jeu.
- **Charger Ravitaillement: (Load)** Déplacez n'importe quelle combinaison, jusqu'à 3, de munitions, premiers soins, nourriture et sapeur de Staging Area sur les places vides de la Volga Military Flotilla. Vous ne pouvez placer qu'un seul ravitaillement sur la Military Flotilla non "Disrupted". Si un lieu de la flottille est perturbé, il vous est interdit de placer un ravitaillement dessus. Par conséquent, dans certaines circonstances, vous pourriez avoir seulement la possibilité de placer un ou deux jetons ravitaillement sur la Volga Military Flotilla.
- **Livrer du ravitaillement: (Deliver)** Déplacez les premiers soins, nourriture, munitions et sapeur des emplacements de la Volga Military Flotilla vers la case "Supplies". Tous les jetons munitions livrés sont immédiatement remis en stock. Pour chaque jeton de munitions livré, cinq jetons suppression sont placés dans la zone de ravitaillement (Supplies) de la maison à partir du stock.



Déroulement du jeu: cartes soviétiques

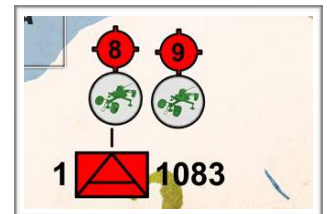
267th Separate Anti-aircraft Battalion: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des opérations suivantes:

- **Récupération: (Recover)** supprimez un jeton désorganisé (Disrupted) de l'emplacement du 267th Separate Anti-aircraft Battalion (12, 13) du plateau de jeu.
- **Ready Anti-aircraft: (Anti-aériens)** placez un jeton anti-aérien du stock dans l'un des emplacements du 267th Separate Anti-aircraft Battalion du plateau de jeu. Voir "Bombarder Stalingrad" (page 12) pour plus d'informations sur la façon d'utiliser les jetons Anti-aériens prêt à tirer.



1083rd Anti-aircraft Regiment: vous pouvez utiliser cette action pour effectuer l'une des opérations suivantes:

- **Récupération: (Recover)** enlevez un jeton désorganisé (Disrupted) de l'emplacement du 1083rd Anti-aircraft Regiment (8, 9) du plateau de jeu.
- **Ready Anti-aircraft: (Anti-aériens)** placez un jeton anti-aérien du stock dans l'un des emplacements du 1083rd Anti-aircraft Regiment du plateau de jeu. Voir "Bombarder Stalingrad" (page 12) pour plus d'informations sur la façon d'utiliser les jetons Anti-aériens.



*Je profite de cet espace pour ajouter les réponses de l'auteur du jeu à mes questions: Quelle différence entre

Disrupted et Suppression et pourquoi deux types de jetons s'ils ont la même signification ?

1-"Disrupted" est un état pour les défenseurs et les espaces soviétiques sur le plateau. Ce statut est utilisé quand ils ont été affectés d'une manière ou d'une autre. Ainsi par exemple lorsque Stalingrad est bombardé par Stukas les espaces reçoivent un jeton "Disrupted". De même quand il y a une carte allemande qui supprime un défenseur vous mettez un jeton perturbé sur eux. Mis à part ceci, il y a l'action de suppression pour les défenseurs soviétiques. Ils peuvent utiliser cette action pour placer des marqueurs de suppression sur le plateau.

2-Les jetons "Disrupted" n'affectent que le côté soviétique (ils vont soit dans les espaces soviétiques dans la zone soviétique du plateau ou sur les pions des défenseurs soviétiques). Cela vous oblige à prendre une action de récupération pour les supprimer. Les jetons de Suppression vont sur les espaces de suppression dans la maison de Pavlov. Ils sont dépensés pour essayer d'empêcher de nouveaux pions Wehrmacht d'être placés.

Donc leur rôle est similaire à certains égards mais assez distinct pour exiger deux jetons différents

3.0 Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Une fois que vous avez terminé la phase des cartes soviétiques, vous êtes prêt à commencer la phase des cartes de la Wehrmacht. Les cartes Wehrmacht représentent les actions de niveau tactique prises par des éléments de la 6ème armée allemande qui ont attaqué la maison de Pavlov. Révélez trois cartes de la pile du jeu de cartes de la Wehrmacht, une à la fois en résolvant l'effet de chacune avant de passer à la suivante. Après que les trois cartes de la Wehrmacht ont été activées, cette phase se termine et la phase des pions unités soviétiques commence.

Il existe six catégories différentes de cartes Wehrmacht basées sur l'effet de carte:

- Attaque du Défenseur.
- Suppression du Défenseur.
- Attaque de Bâtiment.
- Bombarder Stalingrad.
- Placement d'un pion unité de la Wehrmacht.
- Assaut (suppression du défenseur et attaque de bâtiment).

Attaque du Défenseur

Il existe un type de carte de la Wehrmacht avec l'effet "Attack Defender": c'est le **Sniper**. Lorsque vous révéléz la carte de tireur d'élite, lancez un Dé et vérifiez le résultat par rapport aux chiffres de la carte. Le résultat indique la couleur des positions de combat qui seront ciblées. S'il n'y a pas de pions soviétiques dans la couleur correspondante, l'attaque n'a aucun effet. Une fois que la couleur a été déterminée, lancez à nouveau pour voir quelle position de combat spécifique est ciblée en comparant le résultat aux chiffres sur le plateau. Si le résultat du jet de Dé est une position de combat vide, passez au chiffre supérieur le plus proche. Si aucune position n'est occupée passez au chiffre inférieur suivant. Une fois qu'une unité soviétique a été identifiée comme cible, lancez quatre Dés et comparez le résultat avec la valeur de défense courante de l'emplacement. Si au moins un Des lancé est égal ou supérieur à la valeur de défense, l'unité soviétique subit des pertes et elle est retiré du jeu.



Exemple de jeu:

Une carte de Sniper est révélée. Vous obtenez un 3, ce qui correspond au rouge sur la carte Sniper. Vous lancez pour voir quelle position de combat de couleur rouge sera ciblée et le résultat est un 2 indiquant que Pavlov sera la cible. Si Pavlov n'était pas présent, Glushenko aurait été ciblé à la place. Maintenant que la cible a été identifiée comme Pavlov, vous lancez quatre Dés. La valeur actuelle de défense des positions de combat rouge où se trouve Pavlov est de 5. Si au moins un des Dés lancé est égal ou supérieur à 5, Pavlov est touché et il est retiré du jeu.



Attaque de la Défense

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

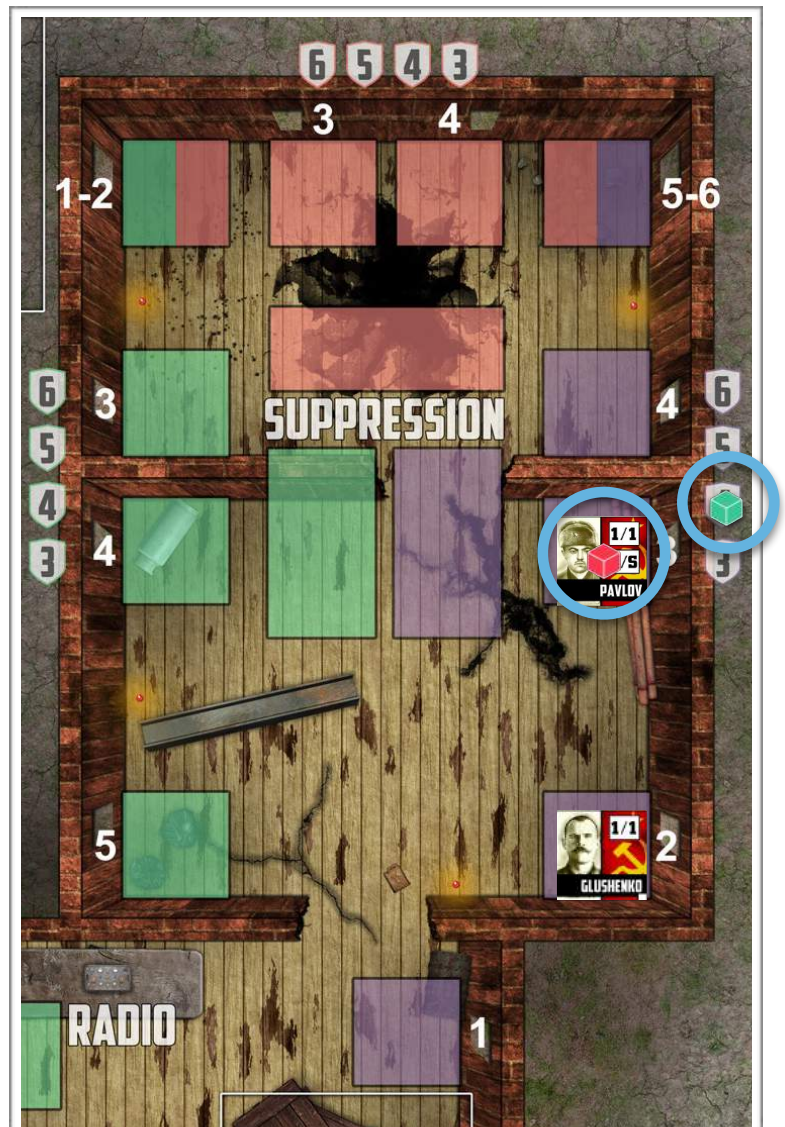
Suppression du Défenseur

Il y a un type de carte de la Wehrmacht qui a l'effet "Suppress Defender": c'est le **Mortier**. Lorsque vous révélez la carte Mortier, lancez un Dé et vérifiez le résultat par rapport aux chiffres de la carte Mortier. Le résultat indique la couleur des positions de combat qui seront ciblées. S'il n'y a pas de pions soviétiques dans la couleur correspondante, l'attaque n'a aucun effet. Une fois que la couleur a été déterminée, lancez à nouveau pour voir quelle position de combat spécifique est ciblée en comparant le résultat au chiffre sur le plateau. Si le résultat du jet de Dé est une position de combat vide, passez au chiffre supérieur le plus proche. Si aucune de ces positions n'est occupée, passez au chiffre inférieur suivant. Une fois qu'une unité soviétique a été identifiée comme cible, lancez quatre Dés et comparez le résultat avec la valeur de défense de l'emplacement.

Si au moins un des résultats est égal ou supérieur à la valeur de défense, placez un jeton "Disrupted" sur le pion soviétique. Si une unité soviétique a déjà un jeton "Disrupted" et qu'elle est supposée recevoir un autre jeton "Disrupted", l'unité soviétique subit des pertes. Retirez-la du jeu.

Exemple de jeu:

Une carte de mortier est révélée. Vous obtenez un 5 qui correspond au violet sur la carte "Mortar". Vous lancez pour voir quelle position de combat violet sera ciblée et le résultat est un 4 mais la case est vide. D'abord, vous vérifiez si un espace supérieur à 4 est occupé ce qui n'est pas le cas. Ensuite vous vérifiez pour voir quel espace inférieur à 4 est occupé. Pavlov qui est dans l'espace 3 est plus proche de l'espace cible d'origine que Glushenko, donc Pavlov sera la cible. Maintenant que la cible a été identifiée comme étant Pavlov, vous lancez quatre Dés. La valeur de défense actuelle des positions de combat en violet où Pavlov est localisé est de 4. Si au moins un des Dés obtenus est égal ou supérieur à 4, Pavlov sera en Suppression, (vous placerez un jeton "Disrupted" sur Pavlov). Cependant, étant donné qu'il y avait déjà un jeton "Disrupted" sur Pavlov, il devient donc touché, et il est retiré du jeu.



Suppression du Défenseur

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Attaque de Bâtiment

Il existe quatre types différents de cartes de la Wehrmacht avec l'effet "Attack Building". Ces cartes représentent l'artillerie à différents échelons: **15cm sFH 18** et **10.5cm leFH 18** au niveau du régiment d'artillerie divisionnaire et les cartes de **7.5cm LEIG 18** et **15cm SIG 33** au niveau de la compagnie d'artillerie de régiment d'infanterie. Lorsque vous révélez une de ces cartes, lancez un Dé et regardez le résultat sur la carte. Les chiffres indiquent la zone codée par couleur des positions de combat qui sont attaquées. Maintenant, lancez un nombre de Dés égal à la valeur notée sur la carte (5 pour les 15 sFH 18, 4 pour les 10.5 leFH 18, 3 pour les 7.5 LEIG 18 et 15cm SIG 33). Si au moins un des résultats est égal ou supérieur à la valeur de défense de la zone, réduisez la valeur de défense de un. Si la valeur de défense était déjà à 3 et **qu'au moins un** des Dés était égal ou supérieur à 3, chaque unité soviétique dans une position de combat correspondant à la couleur de la zone reçoit un jeton "Disrupted" comme si elle avait été supprimée, (page 10).



Exemple de situation en jeu:

Une carte de canon 15 cm sFH 18 est révélée. Vous obtenez un 3, ce qui correspond au rouge sur la carte 15 sFH 18. Vous lancez 5 Dés (la valeur de Dé pour les 15 cm sFH 18). La valeur actuelle de la défense de la zone avec les positions de combat rouge est de 5. Si au moins un des résultats au Dés est égal ou supérieur à 5, la valeur de défense pour les emplacements rouges est réduite à 4. Si la valeur de la défense était de 3 et que vous ayez obtenu au moins un 3 ou plus, les deux unités soviétiques auraient reçu des jetons "Disrupted".



Attaque de Bâtiment

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Bombarder Stalingrad

Il y a un type de carte de la Wehrmacht avec l'effet "Bomb Stalingrad": le **Junkers Ju 87**. Les informations sur la carte Ju 87 diffèrent de la plupart des autres cartes de la Wehrmacht. Chaque carte Ju 87 comporte le nombre d'avions participant à un bombardement (allant de 2 à 4) ainsi que la valeur de défense du Ju 87

Défense anti-aérienne: lorsque vous révélez une carte Ju 87, vérifiez l'état actuel de vos jetons anti-aériens sur le plateau de jeu. Pour chaque jeton anti-aérien que vous utilisez en défense contre le raid de bombardement Ju 87, vous pouvez lancer deux Dés. Pour chaque Dé qui est égal ou supérieur à la valeur de défense de 4 du Ju 87, l'un des avions est retiré du raid. Les jetons anti-aériens utilisés de cette manière sont replacés dans le stock.

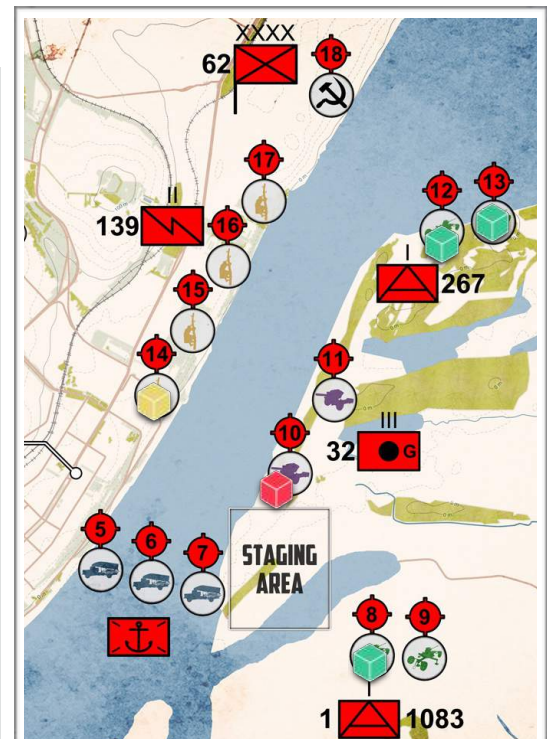
Bombardement: chaque Ju 87 restant bombarde alors un emplacement sur Stalingrad correspondant aux cercles de cibles rouges sur le plateau de jeu. Lancez trois Dés et totalisez le résultat pour chaque Ju 87, résolvez le jet de Dé pour chacun avant de passer au suivant. S'il existe un jeton (autre qu'un jeton "Disrupted") sur l'emplacement correspondant au chiffre obtenu, placez le jeton dans le stock. S'il n'y avait pas de jeton sur l'emplacement correspondant au chiffre, placez un jeton "Disrupted" sur l'emplacement.

- **Brouillard de guerre: (Fog of War)** si vous placez un jeton "Disrupted" aux emplacements 14 à 17 ajoutez également une carte FOG du stock à la pile de défausse des cartes soviétiques.
- **Emplacement 3:** si cet endroit a un jeton "Disrupted" et qu'il est ciblé, un jeton "Disrupted" est attribué à chaque jeton soviétique en position de combat dans la maison de Pavlov comme s'il avait été supprimé (p-10).
- **Emplacements 4 - 17:** s'il y a un jeton "Disrupted" sur ces lieux qui correspond au résultat obtenu, passez au chiffre le plus proche. Si ce processus vous amène à placer un deuxième jeton "Disrupted" à l'emplacement 18 ***vous perdez immédiatement le jeu.***

Exemple de jeu: une carte Junkers Ju 87 est révélée avec un 4 pour le nombre de Ju 87s dans le raid. Vous avez des jetons anti-aériens aux emplacements 8 -12 et 13. Vous décidez d'utiliser les jetons aux emplacements 8 et 13 pour vous défendre contre le raid et placez les jetons anti-aériens dans le stock. Chaque jeton fournit deux Dés à lancer. Vous lancez les quatre Dés et obtenez le résultat suivant: 2, 3, 4 et 4. Les 4 sont égaux à la valeur de défense des Ju 87 ce qui signifie que deux des quatre Ju 87 sont retirés du raid. Vous lancez pour les bombardements pour chacun des deux Ju 87 restants. Pour le premier, vous lancez trois Dés et obtenez un résultat de 14. Il y avait déjà un jeton "Wire Communications" à l'emplacement 14 ce qui signifie que le jeton "Wire Communications" est remis dans le stock. Pour le deuxième Ju 87, vous lancez trois Dés et obtenez un résultat de 10. Il existe déjà un jeton "Disrupted" à l'emplacement, aussi vous allez au nombre suivant supérieur qui n'a pas de jeton "Disrupted", et c'est la case 11. Un jeton "Disrupted" est donc placé sur l'emplacement 11.

Nombre de Ju 87 en Raid

Valeur de Défense



Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Placement des pions unités Wehrmacht

Il y a sept types de cartes Wehrmacht avec des effets de pion d'unité de la Wehrmacht qui sont généralement divisés en deux groupes. Le premier groupe est l'infanterie, qui comprend les mitrailleurs, fusiliers et scouts. Le deuxième groupe ce sont les blindés, qui comprend des Panzer II, Panzer III, Panzer IV et StuG IIIb. Les unités d'infanterie de la Wehrmacht font suppression sur les unités soviétiques, tandis que les blindés de la Wehrmacht attaquent la maison de Pavlov. L'infanterie et les blindés de la Wehrmacht progressent vers la maison de Pavlov.

Le placement de chaque unité de la Wehrmacht comporte deux ou trois étapes:

- Lancez le Dé pour déterminer le placement du pion Wehrmacht.
- Si l'unité est de l'infanterie, décidez s'il faut tenter de faire suppression.
- Avancez les pions unités Wehrmacht.

Jet de Dé pour déterminer le placement d'unité Wehrmacht

Lorsque vous révélez une carte de la Wehrmacht qui place une unité de la Wehrmacht, lancez un Dé pour déterminer sur quel emplacement ce pion doit être placé.

Décidez s'il faut tenter (pour le soviétique) de supprimer le pion d'unité Wehrmacht

Si cette unité de la Wehrmacht est de l'infanterie (Mitrailleuses, Fusiliers ou Scouts) et si vous avez des jetons de suppression dans la case "Suppression" de la maison de Pavlov qui correspond à la couleur où le nouveau marqueur d'infanterie de la Wehrmacht doit être placé, vous pouvez utiliser autant de ces jetons de suppression que vous voulez pour lancer un nombre égal de Dés. Si l'un des résultat de Dés est égal ou supérieur à la valeur de défense de l'unité de la Wehrmacht, ne placez pas ce pion Wehrmacht. Tous les jetons de suppression que vous avez utilisés sont replacés dans le stock.

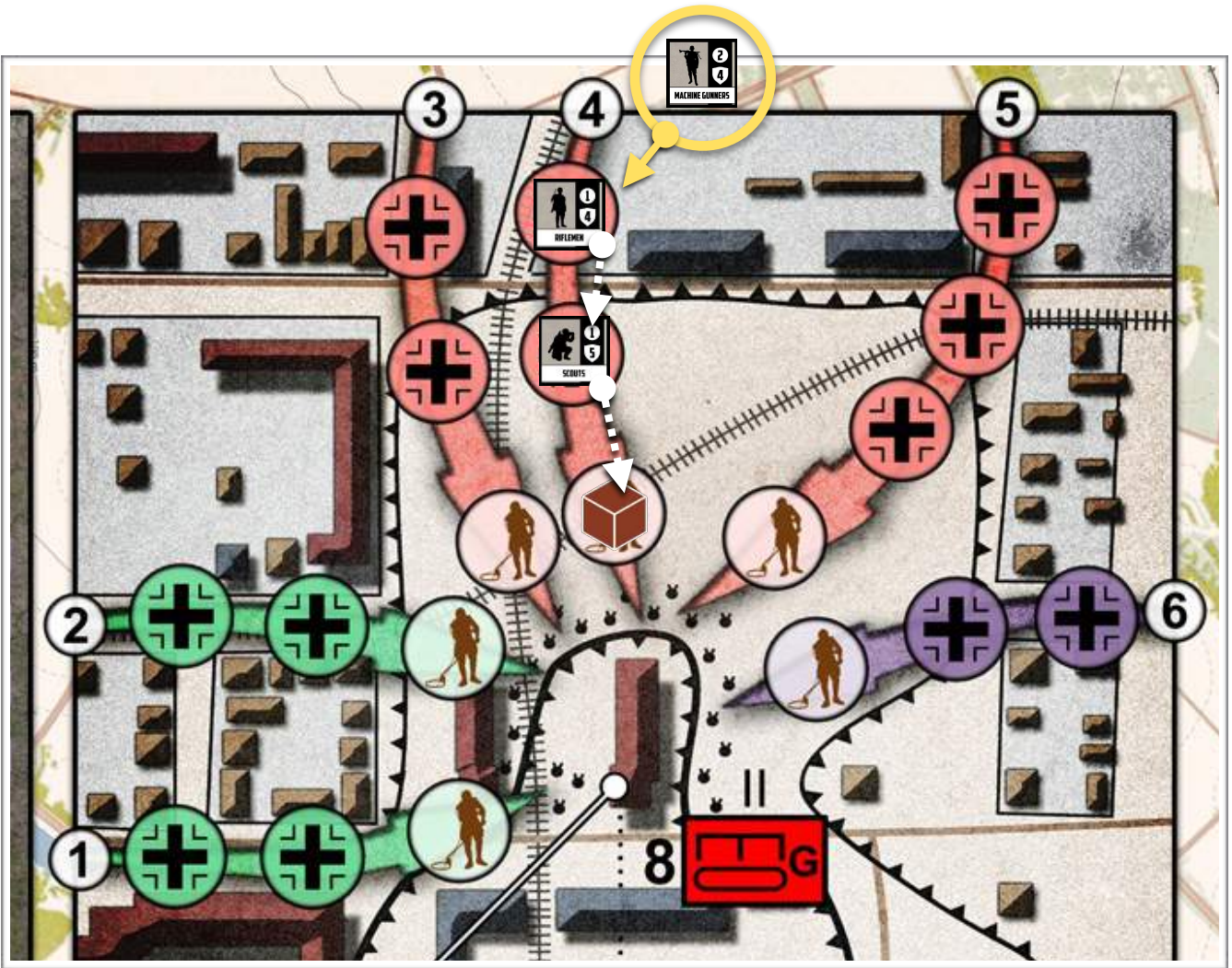
Avancez les pions unité de Wehrmacht

Chaque emplacement d'unité de Wehrmacht ne peut être occupé que par un seul pion. Si vous le placez sur un emplacement déjà occupé, avancez le pion de la Wehrmacht déjà sur la piste vers la maison de Pavlov. Continuez ce processus jusqu'à ce que les pions de tête soient déplacés dans le premier emplacement ouvert. Si les unités de la Wehrmacht avancent de cette manière un pion au-delà de la fin de la piste, (c'est à dire après l'emplacement du Sapeur) on considère qu'elles sont entré dans la maison de Pavlov et **que la partie est immédiatement perdue.**

Défenses de Sapeur

Si une unité de la Wehrmacht avance dans un emplacement de la Wehrmacht qui comporte un jeton "Sapper", mettez le jeton Sapeur dans le stock et lancez trois Dés. Si au moins l'un des Dés est égal ou supérieur à la valeur de défense de l'unité de la Wehrmacht, celle-ci est remise dans le stock. Sinon l'unité allemande reste sur la place du sapeur. [Le soviétique ne pourra pas poser un sapeur sur un emplacement déjà occupé par une unité de la Wehrmacht par la suite lors des actions soviétiques, il ne pourra que l'attaquer.]

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht



Placer les unités de la Wehrmacht

Exemple de jeu:

Une carte de Mitrailleurs est révélée. Vous lancez un Dé et le résultat est un 4. Une unité "Machine Gunners" doit être placée sur le premier emplacement de la piste «4» de la Wehrmacht . Vous avez la possibilité de tenter de supprimer les mitrailleurs. Si vous essayez de supprimer cette unité, choisissez un nombre quelconque de jetons de suppression dans la case "Suppression" de couleur rouge dans la maison de Pavlov et lancez un Dé pour chacun de ces jetons. Si vous obtenez un 4 ou plus (la Défense de la Mitrailleuse) vous supprimez l'unité "Machine Gunners" et elle sera replacée dans le stock. Si vous avez choisi de ne pas supprimer, ou si vous avez tenté de supprimer les mitrailleurs et que vous n'avez pas réussi à le faire, placez le pion au premier emplacement de la piste «4». Puisque ce premier emplacement est occupé par une unité de Fusiliers, vous avancerez les Fusiliers et les Scouts vers l'avant. Cela fait avancer le pion des Scouts vers l'emplacement comportant un jeton Sapeur. Vous jetez immédiatement trois Dés pour le jeton Sapeur. Si au moins un des Dés a obtenu 5 ou plus (la Défense des Scouts) l'unité Scout est défaussée du jeu.

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Assaut

Il existe un type de carte Wehrmacht avec l'effet Assaut: **la carte Assaut**. Lorsque vous révélez une carte d'assaut, toutes les unités d'infanterie (mitrailleuses, fusiliers et scouts) sur les emplacements des pions de la Wehrmacht supprimeront les défenseurs dans la maison de Pavlov tandis que tout les blindés, (Panzer II, Panzer III, Panzer IV et StuG IIIb) sur les emplacements de pions de la Wehrmacht attaqueront la maison de Pavlov (avec des actions d'attaques de bâtiments).

Vous combattrez sur chaque ensemble de pistes de cheminement de la Wehrmacht du plateau, en déterminant si des groupes d'unités de la Wehrmacht, dans les cercles de même couleur, sont capables de supprimer les défenseurs qui sont dans les positions de combat des couleurs correspondantes. Activez la suppression par cette séquence:



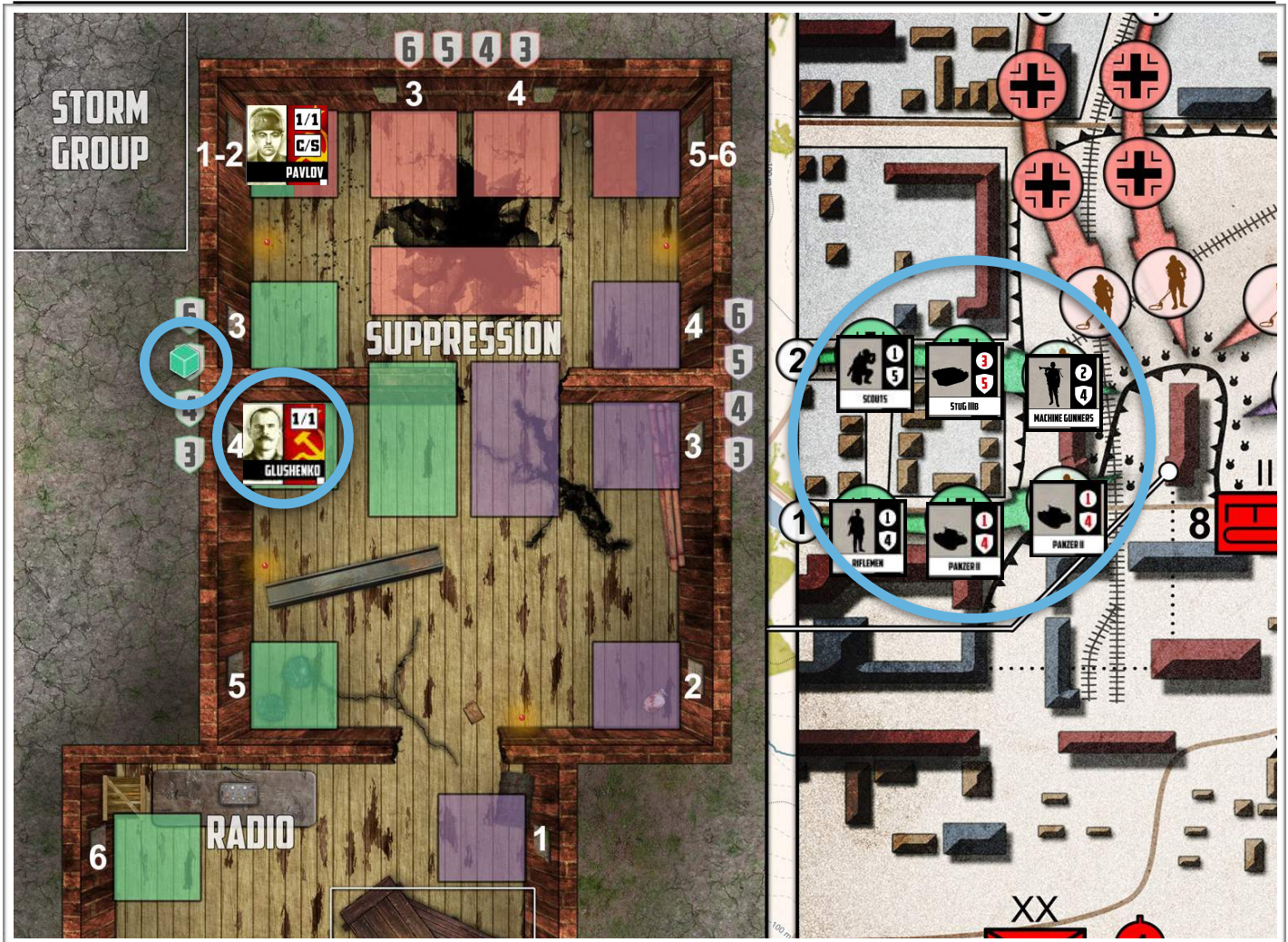
- Commencez avec les pistes de Wehrmacht de couleur verte (numérotées 1 et 2).
- Ajoutez les valeurs de suppression pour tous les pions d'infanterie Wehrmacht sur ces pistes.
- Lancez le nombre de Dés du total des valeurs de suppression et terminez avec une action "Suppression de Défenseur" comme indiqué p.10
- Poursuivez ce processus avec les pistes rouges (numérotées 3, 4 et 5) pour finir avec la piste violette numéro 6.

Ensuite, vous allez continuer à travers chaque ensemble de pistes de la Wehrmacht en déterminant si les groupes de pions de la Wehrmacht dans des cercles de même couleur sont capables de faire des actions d'attaque de bâtiments. Activez l'attaque par cette séquence:

- Commencez avec les pistes de Wehrmacht de couleur verte (numérotées 1 et 2).
- Ajoutez les valeurs d'attaque pour tous les pions blindés de la Wehrmacht sur ces pistes.
- Terminez maintenant une action «Attack Building» comme indiqué page 11.
- Poursuivre ce processus pour les pistes rouges (numérotées 3, 4 et 5) puis pour la violette numérotée 6.

Note du traducteur: Pour tout ce qui précède et qui va suivre dans cette traduction, j'ai parfois gardé le mot "pion" ou "marqueur" pour représenté une unité de combat. Le mot unité est donc associé à ces répétitions plus que représentés dans cette règle, et qui donne parfois un ton un peu "lourd" à la lecture. De même le mot "Disrupted" qui veut dire ici "Désorganisé" ou "Perturbé" est utilisé aussi bien dans sa version anglaise que française pour ne pas dissocier les mots des pions et jetons qui leur correspondent. Aussi je n'ai pas tenté de traduire mot pour mot car la langue anglaise est riche en répétition particulièrement dans les règles de jeu (du moins ce que j'en connais). Mais, ces mots pas très élégant suffisent à leur compréhension pour les actions de jeu. Je pense que les joueurs de Pavlo's House appartiennent à une catégorie qui maîtrise plus ou moins les mots en anglais et leur traduction est facile à assimiler. De même j'ai traduit le mot "Tan" dans les couleurs de jetons page 2 par "Marron Clair", mais comme je n'ai pas les couleurs exactes sous les yeux, il faudra peut être rectifier à l'arrivée du jeu sur les tables.

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht



Assaut (suppression du défenseur et attaque de bâtiment)

Exemple de jeu:

Une carte d'Assaut est révélée. Vous vérifiez les pistes vertes «1» et «2» de la Wehrmacht. La valeur de suppression au total pour les Mitrailleuses (2) Fusiliers (1) et Scouts (1) est de 4. Vous lancez un Dé et le résultat est 3. Cependant, il n'y a pas de cible dans la position de combat de couleur verte. Par conséquent vous ciblez Glushenko puisqu'il est dans la position de combat la plus proche. La valeur de défense actuelle des positions de combat vertes où se trouve Glushenko est de 5. Si au moins un des résultats est égal ou supérieur à 5, Glushenko sera supprimé (vous placerez un jeton "Disrupted" sur Glushenko). Maintenant, totalisez la valeur d'attaque des pions blindés sur les pistes vertes «1» et «2» de la Wehrmacht. La valeur d'attaque totale pour les Panzers II (1 et 1) et le StuG IIIb (3) est de 5, donc vous lancez 5 Dés. La valeur de défense actuelle des positions de combat vertes est de 5. Si au moins un des résultats obtenus est de 5 ou plus, la valeur de défense pour les emplacements verts est réduite à 4. Maintenant complétez ce processus pour le rouge (3, 4 et 5) et le violet (6) des chemins de la Wehrmacht.

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Cartes spéciales

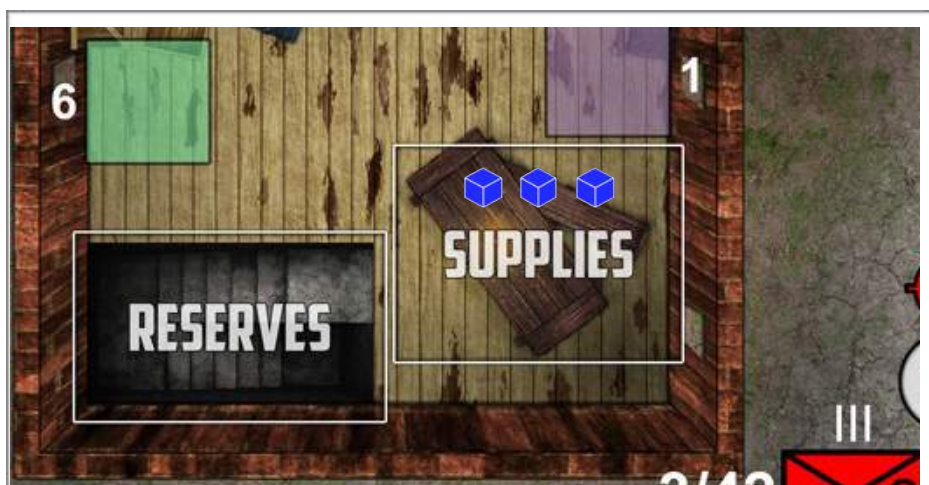
Il y a deux cartes spéciales dans celles de la Wehrmacht qui affectent les pions soviétiques dans Pavlov's House: "**Resupply** et **Storm Group**" (Ravitaillement et Troupe d'assaut).

Les cartes de réapprovisionnement représentent le défi des défenseurs de la Maison de Pavlov pour maintenir suffisamment de nourriture et d'eau afin de résister aux constants assauts allemands contre la forteresse pendant des mois. Quand une carte de ravitaillement est révélée, vérifiez le nombre de jetons de nourriture dans la case d'approvisionnement de la maison de Pavlov et le nombre de pions soviétiques présents dans la maison. Vous devez placer un jeton Nourriture tous les cinq jetons soviétiques dans la maison de Pavlov vers le stock. Ceci inclut les unités dans la reserve. Si vous n'avez pas assez de jetons de nourriture pour prendre en compte les unités soviétiques vous devez défausser des unités du jeu comme étant des pertes. Si ce processus vous fait retirer tous les pions soviétiques de la maison de Pavlov, **vous perdez immédiatement la partie**.



Exemple de jeu:

Une carte de ravitaillement est révélée. Vous avez trois jetons de nourriture dans la case d'approvisionnement dans la maison et vous avez 17 jetons soviétiques présent dans la maison. Vous placez les trois jetons de nourriture dans le stock pour alimenter 15 des pions soviétiques. Deux des soviétiques doivent également être retirés du jeu car vous n'avez pas assez de jetons de nourriture.



Ravitaillement

Après avoir résolu le côté Ravitaillement de la carte, retournez la sur le côté Storm Group (p. 18).

Note: Il y a une carte Storm Group (la carte Milk House qui fait partie de la pile "5" des cartes de la Wehrmacht) qui n'a pas de côté Réapprovisionnement.

Déroulement du jeu: cartes de la Wehrmacht

Les cartes "Storm Group" représentent une opportunité pour les défenseurs de Pavlov's House d'initier un groupe d'assaut contre une fortification allemande voisine. Lorsque vous révéléz une carte de groupe d'assaut, placez-la dans la case "Storm Group" dans la maison de Pavlov. S'il y avait déjà une carte "Storm Group" dans cette case, retirez la du jeu. Vous pouvez effectuer une action de raid du 62nd Army Command Post (p.6) s'il n'y a pas d'unité Wehrmacht sur la piste qui correspondent à la couleur indiquée sur carte. Lorsque vous lancez le raid, choisissez n'importe quel nombre d'unités soviétiques dans la maison de Pavlov qui ne sont pas épuisées et qui n'ont pas de jetons supprimé. Cela peut inclure des unités soviétiques de la réserve. Déplacez les unités soviétiques à côté de la carte "Storm Group". Pour chaque unité soviétique lancez un Dé. Comparez le total du jet de Dés à la valeur de défense de la carte "Storm Group". Si le résultat est égal ou supérieur à la défense, vous avez réussi l'assaut. Laissez la carte de côté afin que vous puissiez ajouter ses points de victoire à votre score à la fin de la partie. Si le résultat est inférieur à la défense vous avez échoué à cet assaut. Laissez la carte "Storm Group" en place. Peu importe si vous avez réussi ou échoué, vous déterminez ensuite quelles unités soviétiques sont victimes de l'assaut. Lancez un Dé pour chaque unité soviétique. Sur un résultat de 1 à 4 l'unité soviétique est touchée, et elle est retirée du jeu. Sur un résultat de 5 à 6 l'unité est indemne et elle est remise dans la case Réserves de la maison de Pavlov.



Exemple de jeu:

La carte Voyentorg Storm Group est révélée et vous la placez dans la zone "Storm Group". Au cours de la prochaine phase de carte soviétique vous piochez une carte avec le 62nd Guards Army Command Post et décidez de l'utiliser pour lancer un raid d'assaut. Vous ne pouvez initier le raid que si les pistes vertes de la Wehrmacht (1 et 2) n'ont pas de pions Wehrmacht. Vous décidez d'utiliser quatre unités soviétiques pour l'assaut. Les pions sont disponibles parce qu'ils étaient déjà dans la maison de Pavlov, ils ne sont pas épuisés et ils n'ont pas de jetons suppression. Vous lancez quatre Dés (un pour chaque unité) et obtenez un résultat de 13 ce qui est supérieur à la défense de 10 de la carte Voyentorg. Vous mettez de côté la carte Voyentorg afin de la compter pour les Points de Victoire ensuite. Maintenant vous lancez un Dé pour chaque unité soviétique, puis vous résolvez chacun d'eux avant de passer à l'autre. Pour chaque résultat de 1 à 4 que vous avez obtenu, vous retirez une unité soviétique du jeu. Pour chaque 5 à 6 que vous avez obtenu, vous déplacez l'unité vers la case Reserves dans la maison de Pavlov.



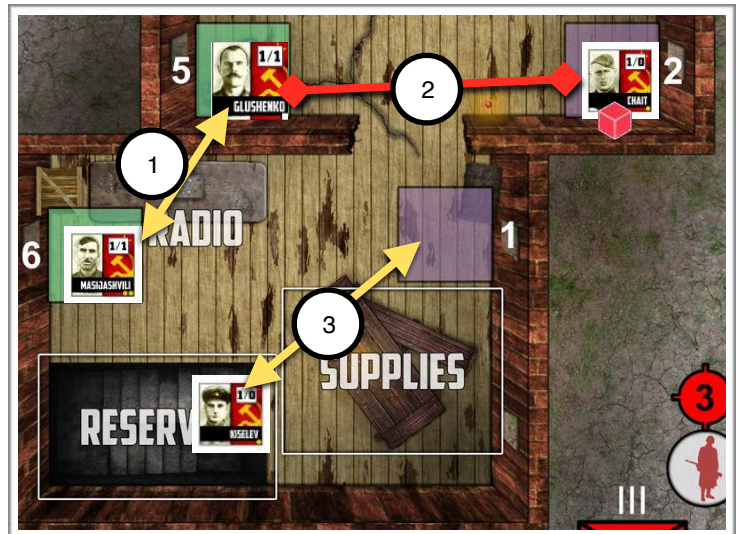
4.0 Déroulement du jeu: pion unité Soviétique

Une fois que vous avez terminé la phase de carte Wehrmacht, vous êtes prêt à commencer la phase des unités soviétiques. Les pions soviétiques représentent les niveau tactique des actions prises par des éléments de la 7th Company, le 3rd Battalion et le 42nd Guards Rifle Regiment of the 13th Guards Division qui ont défendu la maison de Pavlov. Pendant chaque phase de pion unité soviétique, vous pouvez déplacer trois unités soviétiques et agir avec trois de ces marqueurs. Vous ne pouvez faire qu'une seule action avec une unité sur un tour. Lorsque vous activez une action avec une unité, placez un jeton d'Action sur celui-ci. Si vous faites une action qui épuise l'unité, retournez le pion sur sa face "Exhausted" (Gris).

Remarque: il est possible de déplacer quatre unités soviétiques au lieu de trois et de prendre quatre actions par phase d'unités soviétiques au lieu de trois. Pour plus d'informations, voir Groupe de Commandement (Page 21).

Mouvement(n'épuise pas l'unité)

Au début de chaque phase de pion unité soviétique, vous pouvez déplacer **trois unités soviétiques différentes, non épuisées, non désorganisées**. Chaque position de combat dans la maison ne peut être occupée que par une seule unité soviétique, à moins que le poste de combat ne soit occupé par deux pions soviétiques ayant la même appellation d'action spéciale d'arme (p.23). Vous pouvez déplacer une unité soviétique dans la zone de Reserves vers un poste de combat ou entre des positions de combat. Si une unité soviétique se déplace vers un poste de combat qui est déjà occupé, le pion qui est remplacé doit se déplacer vers une position vide de combat ou vers la zone de Reserves (ce mouvement est gratuit). Toutefois, une unité est dans l'impossibilité de revenir sur une position de combat qui est occupée par une unité qui est épuisé ou qui a un jeton désorganisé.



Mouvement

Exemples de jeu: Glouchenko [1] peut se déplacer vers le poste de combat de Masijashvili, car Masijashvili n'est pas épuisé et n'a pas de jeton désorganisé. Masijashvili devra ensuite passer à une position de combat vide (y compris celle laissée vacante par Glouchenko) ou vers la zone de Reserves. [2] Glouchenko ne peut aller vers la position de combat de Chait, car Chait possède un jeton "Disrupted". [3] Kiselev peut se déplacer jusqu'à la position de combat vide.

Déroulement du jeu: pion unité Soviétique - Les actions

Faire 3 Actions avec n'importe quelle unité dans la Maison, non épuisée ou désorganisée et pas dans la réserve.

Attaque (épuise l'unité)

Une unité soviétique doit avoir une ligne de vue vers n'importe quelle unité d'infanterie sur la même piste pour effectuer une action d'attaque. Choisissez l'unité soviétique qui fera l'action et l'infanterie de la Wehrmacht qui sera la cible de l'attaque. Ensuite, lancez un nombre de Dés égal à la valeur d'attaque de l'unité soviétique et comparez chaque Dé à la valeur de défense de l'unité d'infanterie allemande. Si au moins l'un des Dés est égal ou supérieur à la valeur de défense de cette unité, elle est remplacée dans le stock. S'il y a d'autres unités sur la piste attaquée, elles ne bougent pas pour l'instant.

Exemple de jeu: Tchekhov a une ligne de vue sur le fusilier parce qu'ils sont tous les deux sur le vert. Tchekhov s'attaque au fusilier. Tchekhov a une valeur d'attaque de 4 et quatre Dés à lancer. Il obtient 1, 2, 2 et 4. Le 4 est égal à la défense du fusilier. Celui-ci est retiré du plateau et placé avec les pions de la Wehrmacht dans le stock.



Attaque

Suppression (épuise l'unité)

Déplacez un nombre de jetons de suppression égal à la valeur de suppression de l'unité soviétique de la zone de ravitaillement vers la case de suppression sur le plateau de jeu et qui correspond au carré de couleur où se trouve l'unité soviétique. Les jetons de suppression sont utilisés lorsque les pions Wehrmacht sont mis en place (p.13)

Exemple de jeu: suppression de Glouchenko. Glouchenko a 1 en valeur de suppression et place un jeton de suppression dans la zone de suppression de couleur verte de la maison de Pavlov.



Suppression

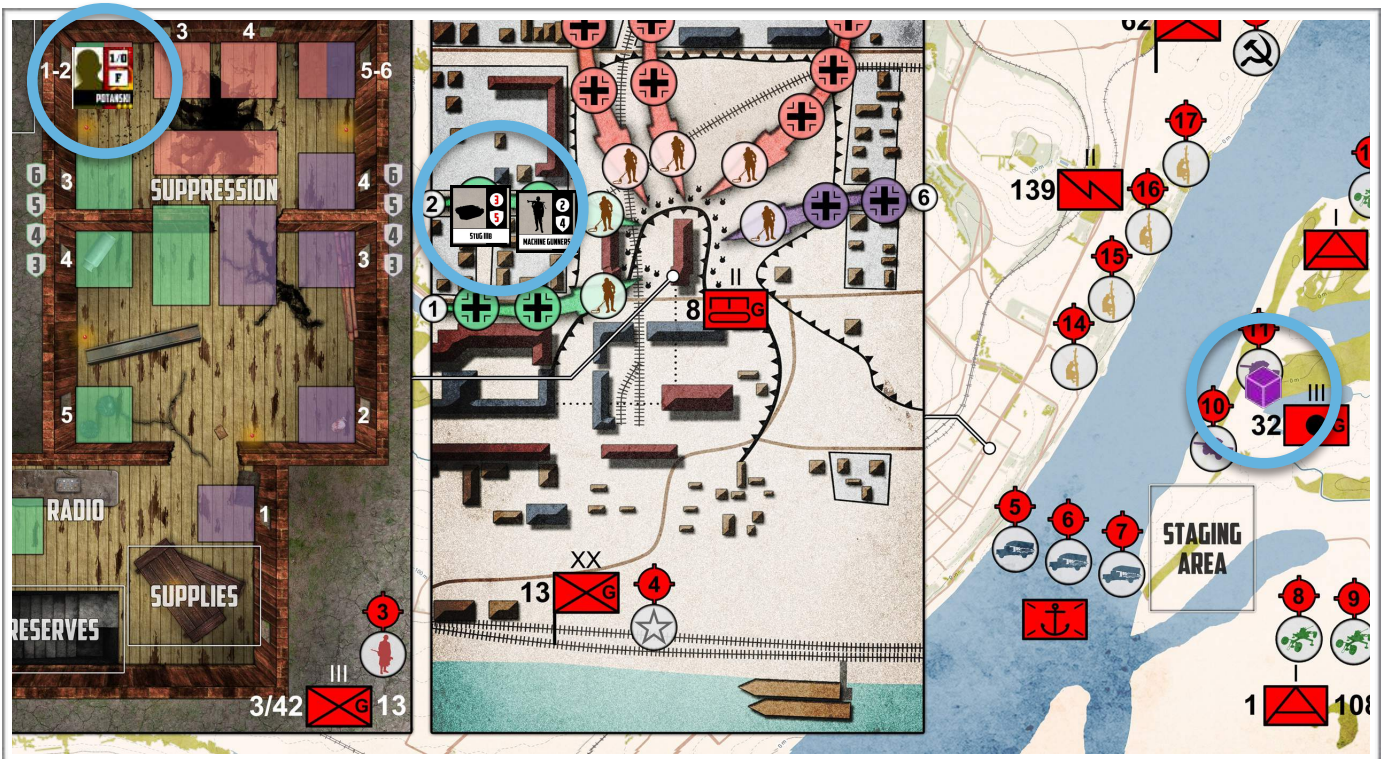
Déroulement du jeu: pion unité Soviétique

Observateur avancé [F] (épouse l'unité)

Seule une unité soviétique avec la désignation d'action spéciale "Forward Observer [F]" peut faire l'action d'observateur avancé. Lorsqu'une unité soviétique utilise l'action Observateur Avancé, défaussez un jeton Artillerie sur un emplacement du 32nd Guards Artillery Regiment vers le stock (s'il n'y a pas de jeton Artillerie sur le 32nd Guards Artillery Regiment, vous ne pouvez pas utiliser cette action). L'unité soviétique utilisant l'action Observateur Avancé choisit deux pions adjacents de la Wehrmacht vers lesquels il a une ligne de vue. Lancez une attaque contre chacun des deux unités de la Wehrmacht en utilisant deux Dés pour chaque attaque et comparez les résultats à la valeur de défense de chaque unité de la Wehrmacht. Si au moins un des Dés lancés est égal ou supérieur à la valeur de défense, le pion de la Wehrmacht est retiré du plateau et remis dans le stock.

Exemple de jeu:

Potanski peut utiliser une action d'observateur avancé pour attaquer les deux unités de Wehrmacht sur la piste de couleur verte de la Wehrmacht, parce qu'il a une ligne de vue pour ces deux pions de la Wehrmacht (Potanski et les unités de la Wehrmacht sont tous à la fois sur le vert) et aussi parce qu'il y a un jeton d'artillerie sur un des emplacements du 32nd Guards Artillery Regiment. Potanski lance deux Dés contre le StuG IIIb et obtient un 2 et un 4. Aucune de ces résultats n'est égal ou supérieur à la valeur de défense du StuG IIIb qui est de 5, donc le StuG IIIb n'est pas affecté. Potanski lance également deux Dés contre les mitrailleurs, et obtient un 5 et un 6. Ces deux résultats sont supérieurs à la valeur de défense de la mitrailleuse qui est de valeur 4, donc le pion de mitrailleuse est enlevé et placé dans le stock des pions de la Wehrmacht.



Observateur Avancé

Déroulement du jeu: pion unité Soviétique

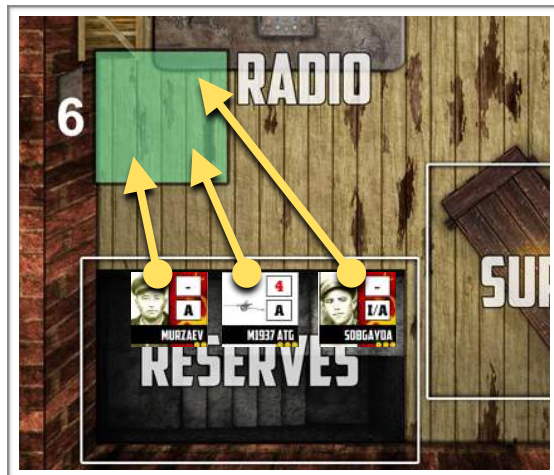
Pion d'unité soviétique et pions d'armement

il existe trois actions qui découlent de la relation entre les unités soviétiques et les pions d'arme, il s'agit de: **anti-char [A]**, **mitrailleuse [G]** et **mortier [M]**. Il y a quelques règles de base qui s'appliquent à tout moment aux unités soviétiques qui utilisent un pion d'arme.

- Lorsqu'une unité soviétique se déplace, elle peut prendre une arme ayant la même appellation d'action spéciale avec elle.
- Deux unités soviétiques peuvent occuper la **même position** de combat si elles ont la même désignation d'action spéciale ET s'il y a un pion d'arme avec la même désignation d'action spéciale également présente dans la position de combat.
- Si deux unités soviétiques sont dans la même position de combat et qu'elles sont ciblées avec succès par une attaque, vous pouvez choisir lequel des deux pions soviétiques est affecté par l'attaque. Si la position de combat est supprimée avec succès les deux unités soviétiques prennent un jeton "Disrupted".
- Si un pion d'arme se retrouve seul dans une position de combat (probablement parce que les unités soviétiques ont été retirée du jeu) le pion d'arme est immédiatement remplacé dans la case de Reserves.

Exemple de jeu

Sobgayda se déplace vers la position de combat verte et prend le M1937, fusil anti-char avec lui. Sobgayda peut prendre le fusil parce qu'il ont tous deux la désignation anti-char comme action spéciale. Murzaev fait également une action de déplacement pour se déplacer vers la même position de combat. Sobgayda et Murzaev peuvent occuper la même position car ils ont tous deux la désignation anti-char en action spéciale et parce qu'un pion d'arme avec la désignation spéciale d'antichar est également présente. Au cours de la prochaine phase de carte de la Wehrmacht, la position de combat verte est attaquée par un tireur d'élite. Vous pouvez choisir lequel des deux unités soviétiques est touchée et sera retirée de la partie.



Anti-tank [A]- Anti-char (épuise deux unités)

Si deux unités soviétiques et une arme ont la désignation Anti-char en action spéciale et sont dans la même position de combat, alors les deux unités soviétiques peuvent faire des actions anti-char. Cela permet aux deux unités d'utiliser la valeur d'attaque du pion de l'arme pour faire une action d'Attaque contre un blindé de la Wehrmacht en ligne de mire. Cela compte comme deux actions et épuise les deux unités.

Machine Gun [G] - Mitrailleuse (épuise deux unités)

Si deux unités soviétiques et une arme ont la désignation d'action spéciale Mitrailleuse et sont dans la même position de combat, alors les deux unités soviétiques peuvent faire l'action de mitrailler. Cela permet aux deux unités soviétiques d'utiliser l'arme pour une action Attaquer ou Suppression. Cela compte comme deux actions et épuise les deux unités soviétiques.

Mortar [M] - Mortier (épuise deux unités)

Si deux unités soviétiques et un pion d'arme ont la désignation d'action spéciale de Mortier et sont dans la même position de combat, alors ces deux unités peuvent faire l'action de tir au Mortier. Placez la valeur de suppression du mortier (6 cubes) dans la case de couleur de suppression de l'endroit où se trouvent les deux unités et le mortier. Les six jetons doivent aller dans la même case de suppression, même si le mortier était dans un espace avec deux couleurs différentes. (cf. Suppression). Cela compte comme deux actions et épuise les deux unités soviétiques.

Déroulement du jeu: pion unité Soviétique

Récupérer (n'épuise pas l'unité)

Les unités soviétiques qui sont retournées sur leur face du côté gris sont considérées comme épuisées et ne peuvent pas faire d'action. De plus, lorsqu'une unité soviétique a un jeton "Disrupted" elle ne peut pas effectuer d'action. La seule exception à l'une de ces règles est l'action "Récupérer". L'action Récupérer, permet à une unité soviétique d'être remis à l'endroit sur sa face d'action. L'action Récupérer peut également être utilisée pour retirer un jeton Désorganisé de l'unité soviétique et de remettre ainsi le jeton "Disrupted" dans le stock. Rappelez-vous qu'une unité soviétique ne peut être utilisée que pour une action à chaque tour. Par conséquent elle ne peut pas faire plusieurs actions Récupérer ou alors une action Récupérer et une autre action dans le même tour.

Les attributs

Certaines unités soviétiques ont des attributs spéciaux. Ces capacités ne sont pas traitées comme des actions. Au lieu de cela, ce sont des conditions spéciales qui sont toujours en vigueur. Toutes les unités ayant la même désignation d'arme spéciale obtiennent le bonus. Les attributs incluent:

- Inspiré [I]
- Storm Group [S]

Inspiré [I]

Les unités soviétiques dotés de la capacité "Inspiré" améliorent l'efficacité de leurs actions d'anti-chars ou de mitrailleuses. Si une unité soviétique avec l'attribut "Inspiré" et avec la capacité Anti-tank est dans une position de combat (pas la zone Reserve), toutes les actions anti-chars obtiennent un Dé supplémentaire pour les attaques. Si une unité soviétique avec l'attribut "Inspiré" et la capacité "Machine Gun" est dans une position de combat (pas la zone Reserves) toutes les actions de Mitrailleur utilisées pour les suppressions obtiennent un jeton suppression en plus et toutes les actions de Mitrailleur utilisées pour attaquer obtiennent un Dé supplémentaire.

Storm Group [S] - Groupe d'Assaut

Une unité soviétique avec l'attribut "Storm Group" vous permet de lancer deux Dés supplémentaires lorsque cette unité fait partie d'un groupe d'assaut (p.18).

Note - Si vous avez une unité dans la Maison de Pavlov (pas dans la Réserve) avec l'attribut Inspire qui a aussi l'attribut "Machine Gun", toutes les actions de "Machine Gun" reçoivent un bonus. Si vous avez une unité dans la maison de Pavlov (pas dans la réserve) avec l'attribut Inspire qui a aussi l'attribut Antichar, toutes les attaques anti-chars ajoutent 1 Dé.

*Pour les unités spéciales (A-G-M), elles doivent être toutes deux sur le MEME emplacement pour utiliser l'arme spéciale, sinon l'arme n'est pas utilisable. Il faut UN mouvement pour **chaque** unité pour les déplacer toutes les deux. N'oubliez pas que l'une d'elles peut emporter l'arme spéciale avant d'être rejoint (ou non) par l'autre.*

Fin de la phase des unités soviétiques

Une fois que vous avez terminé votre phase d'actions soviétiques (Trois unités = Trois actions, sauf si la règle spéciale de l'équipe de commandement était en vigueur) enlevez tous les jetons Action et Commandement que vous avez placés sur les unités soviétiques. Commencez maintenant un nouveau tour avec la phase de carte soviétique.

5.0 Déroulement du jeu: premiers secours

Chaque fois qu'une unité soviétique est touchée, vous pouvez défausser un jeton de soin vers le stock pour ignorer les dégâts. Pour utiliser un jeton de soin, il doit être dans la case de ravitaillement de la maison de Pavlov. L'utilisation d'un jeton Premiers soins ne **coûte pas d'action** et peut être effectuée à **tout moment** dans le jeu. Les jetons de premiers soins peuvent être utilisés pour ignorer les éléments suivants :

- Une attaque d'un tireur d'élite (Sniper) d'une carte de la Wehrmacht (page 9).
- Perte d'une unité en recevant un deuxième jeton "Disrupted" (page 10).
- Perte d'une unité lors d'une attaque d'un Groupe d'Assaut (page 18).
- Perte d'unité parce que vous n'avez pas eu assez de jetons de nourriture lors d'un ravitaillement (p.17).



Exemple de jeu:

Au cours de la phase de carte de la Wehrmacht, une carte de Sniper est révélée. Le tireur d'élite cible avec succès Sobgayda, ce qui se traduit par une perte. Vous utilisez un jeton de soin pour ignorer l'attaque du Sniper. Plus tard, dans la même phase, une carte de mortier est révélée. Le mortier cible avec succès la position de combat que Sobgayda et Murzaev occupent. Sobgayda et Murzaev sont déjà en suppression, aussi ajouter un deuxième jeton "Disrupted" à chacun d'eux se traduirait par des pertes. Deux jetons de soins vous permettent d'ignorer la suppression du mortier.

6.0 Fin de la partie

Fin de partie

A la fin du tour, au moment où le jeu de cartes Wehrmacht est épuisé, lancez un raid d'assaut gratuit (p.18) de la **carte "Milk House" du Storm Group**, s'il n'y a pas d'unités Wehrmacht sur les pistes de couleur rouge de la Wehrmacht. Sinon, je jouez pas cette carte. Une fois que le raid a été résolu normalement, le jeu est terminé.

Vous gagnez si vous avez un score d'au moins 1.

C'est une partie nulle à égalité si vous avez marqué moins de 1.

Vous perdez immédiatement si à tout moment, pendant la partie, une unité de la Wehrmacht avance au-delà de sa fin de sa piste, si vous placez un second jeton Désorganisé sur l'emplacement du 62nd Guards Army Command Post (18) ou si vous piochez une carte Réapprovisionnement et que vous n'avez pas de jetons de ravitaillement dans la maison de Pavlov.

Score: le but de Pavlov's House est de marquer autant de points de victoire que possible. Pour déterminer votre score procédez comme suit:

- Totalisez les points que vous avez gagnés grâce à des raids d'assaut réussis.
- Ajoutez un point pour chaque unité soviétique présentes dans la maison de Pavlov.
- Soustrayez trois points pour chaque unités de la Wehrmacht restantes sur le plateau.

Score	Récompense
50+	Heros de l'Union Soviétique
40 - 49	Ordre de la Victoire
30 - 39	Ordre du drapeau Rouge
20 - 29	Ordre de Suvorov
10 - 19	Ordre de la guerre Patriotique
1 - 9	Ordre de l'Etoile Rouge
0 ou moins	Rien (Nul)

7.0 Variantes

7.1 Cartes de support opérationnel

Une fois que vous connaissez les règles de base de Pavlov's House vous pouvez ajouter les cartes de soutien opérationnel à la phase de carte soviétiques. Les cartes de soutien opérationnel représentent d'autres champs de bataille clés de Stalingrad. En allouant des ressources limitées à ces champs de bataille la 62nd Army laisse les défenseurs de la Maison de Pavlov plus vulnérables.

Mise en place: mélangez les huit cartes de soutien opérationnel et placez-les face cachée près du plateau. Prenez la première carte du paquet et placez-la face visible sur l'espace de support opérationnel sur le plateau.

62nd Army Command Post: ajoutez l'action de Support Opérationnel aux options normales de la 62nd Army Command Post.



- **Support opérationnel:** pour satisfaire aux exigences d'une carte de soutien opérationnel, vous devez retirer les jetons qui sont indiqués sur la carte du jeu. Les jetons doivent être retirés du stock. De plus les zones identifiées sur la carte ne peuvent pas avoir de jetons désorganisés. Lorsque vous remplissez les conditions requises pour la carte de support opérationnel, mettez-la de côté pour pouvoir ajouter ses points de victoire à votre score à la fin de la partie. Remplacez cette carte par celle en haut du paquet.



Support opérationnel

Exemple de jeu:

Pendant la phase de carte soviétique, vous effectuez une action de commandement du 62nd Army Command Post pour satisfaire aux exigences de la carte de soutien opérationnel Mamayev Kurgan. Vous devez retirer du jeu un jeton de munition, un jeton de nourriture, un jeton de soins et un jeton sapeur. Aucun des emplacements suivants sur le plateau ne peut avoir de jetons "Disrupted": la 62nd Army Command Post, le 13th Guards Rifle Division Command Post, le 139th Signal Battalion et la Volga Military Flotilla. Lorsque vous remplissez les conditions requises pour la carte de soutien opérationnel de Mamayev Kurgan, mettez-la de côté pour ses points de victoire. Retournez la prochaine carte de la pile de soutien opérationnel.

Variantes

7.2 Cartes tactiques [augmente la difficulté]

Une fois que vous avez gagné avec la version normale de la maison de Pavlov, vous pouvez essayer le jeu avec une difficulté accrue. Les cartes tactiques représentent la planification stratégique par les éléments allemand de la 6th Army qui prennent d'assaut la maison de Pavlov.

7.2.1 Vétéran: au niveau de difficulté vétéran, une carte tactique sera jouée au cours de la phase de carte de la Wehrmacht.

Mise en place:

- Triez les cartes tactiques suivant le numéro en bas à droite du recto de la carte.
- Mélangez chaque paquet de cartes séparément et placez chacune des piles faces cachées
- Prenez les trois premières cartes de la pile 1 et retirez-les du jeu.
- Prenez les deux cartes du haut des 2em, 3em, et 4em pile et retirez-les du jeu.
- Empilez les piles de cartes faces cachées les unes sur les autres dans l'ordre, avec la 4em pile en bas et la 1er au dessus.



En jeu: au premier tour de jeu et au début de la phase de carte de la Wehrmacht, distribuez une carte tactique face visible à côté du paquet des cartes tactique et appliquez ses effets pour le reste du tour. Au deuxième tour de jeu et pour tous les tours suivants, distribuez une nouvelle carte tactique face visible au début de la phase de carte de la Wehrmacht et retirez la carte tactique qui était en jeu.



Tour 1



Tour 2 et les tours suivants

Exemple de jeu: au début de la phase de carte de la Wehrmacht, sur le premier tour du jeu, vous découvrez la carte tactique de tir de barrage d'artillerie. Pendant cette phase, l'artillerie gagnera le bénéfice de lancer un Dé supplémentaire. Au début de la phase de carte de la Wehrmacht au deuxième tour de la partie, vous retirerez la carte tactiques de barrage d'artillerie et vous la remplacerez par la carte du dessus de la pile - supériorité aérienne.

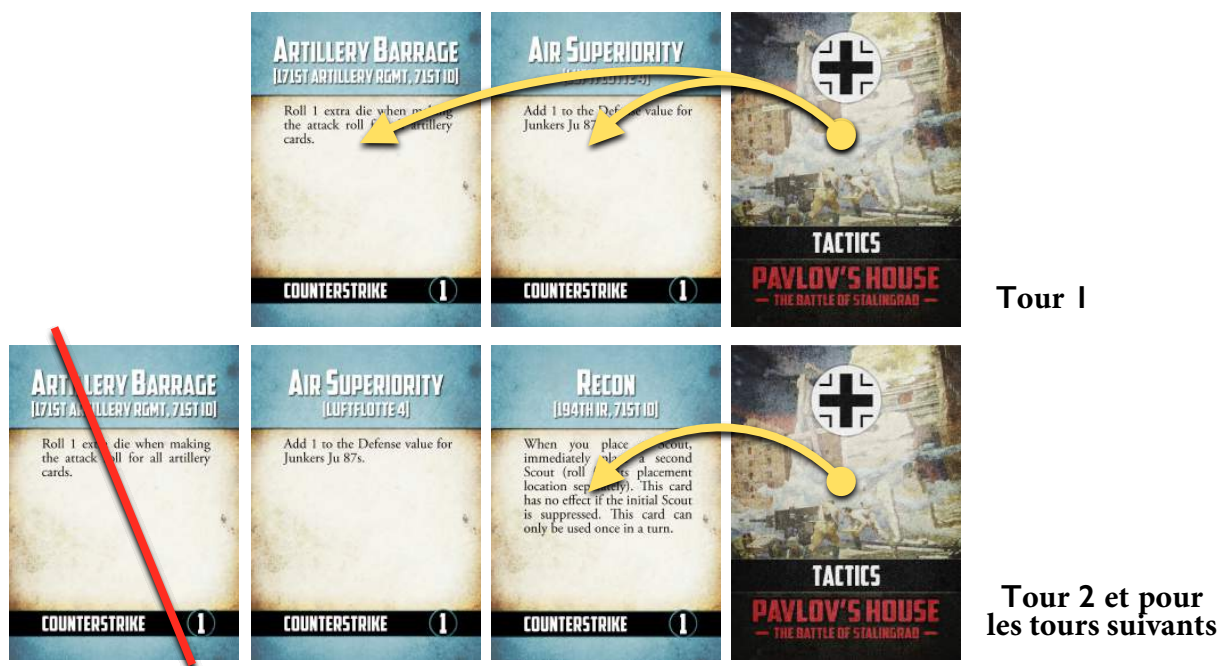
Variantes

7.2.2 Élite: au niveau de difficulté Élite, deux cartes Tactiques seront en jeu pendant la phase de carte de la Wehrmacht.

Mise en place:

- Triez les cartes tactiques par numéro en bas à droite du recto de la carte..
- Mélangez chaque paquet de cartes Tactiques séparément et placez chacune des piles face cachée.
- Prenez les deux cartes du dessus de chacune des piles et retirez-les de la partie.
- Empilez les piles de cartes faces cachées les unes sur les autres dans l'ordre avec la 4em pile en bas et la 1er sur le dessus.

En jeu: au premier tour de la partie, au début de la phase des cartes Wehrmacht, distribuez deux cartes Tactiques faces visibles à côté du paquet Tactique et appliquez les effets des cartes pour le reste du tour. Au deuxième tour de la partie et pour tous les tours suivants, retirez la carte tactique la plus éloignée de la pile de cartes Tactiques, faites glisser la carte Tactique restante et piochez une nouvelle carte tactique pour remplacer celle qui a été déplacée. Appliquez les effets des cartes Tactiques pour le reste du tour.



Exemple de jeu:

Au début de la phase carte de la Wehrmacht au le premier tour de jeu, vous découvrez les cartes tactiques Barrage d'artillerie et Supériorité Aérienne. Pendant cette phase, toute l'artillerie va bénéficier d'un Dé supplémentaire et la valeur de défense pour les Ju 87s est augmentée. Au début de la phase de carte de la Wehrmacht au deuxième tour de la partie, vous retirez la carte de tir de Barrage d'Artillerie, vous faites glissez la carte de Supériorité Aérienne et vous retournez la carte du dessus de la pile - Recon. Supériorité Aérienne et Recon seront en vigueur pour le reste du tour.

Variantes

7.3 Deux joueurs - Coopératif

Pavlov's House peut être joué comme un jeu coopératif à deux joueurs sans modification. Un joueur prend le rôle des commandants des forces opérationnelles qui ont contribué à la défense du point fortifié en effectuant toutes les actions pendant la phase de carte soviétique. L'autre joueur prend le rôle de l'équipe de commandement dans la Maison de Pavlov en effectuant toutes les actions pendant la phase des unités soviétiques. Chaque joueur peut résoudre les effets de phase des cartes Wehrmacht. Les deux joueurs sont autorisés à communiquer et à coordonner leurs actions, mais chacun est responsable des décisions finales pour ses actions durant la phase choisie.

7.4 Compétitif (deux joueurs ou trois joueurs)

Dans cette variante un ou deux joueurs prennent le rôle des défenseurs soviétiques. Un joueur supplémentaire prend le rôle du joueur allemand.

Mise en place:

- Mise en place: ajoutez la carte fusilier de la Wehrmacht marquée "Compétitive" au paquet "1" puis mettez le jeu en place comme d'habitude.
- Triez les cartes Tactiques par numéro en bas à droite du recto de la carte.
- Mélangez chaque paquet de cartes Tactiques séparément et placez chacune des piles faces cachées.
- Prenez la première carte de la 1er pile et retirez-la de la partie.
- Prenez les deux premières cartes des 2em, 3em et 4em piles et retirez-les du jeu.
- Empilez les piles de cartes faces cachées les unes sur les autres dans l'ordre avec la 4em pile en bas et la 1er sur le dessus.

Nouvelle phase - planification de la Wehrmacht: au début du premier tour du jeu, le joueur allemand pioche quatre cartes depuis la pile de la Wehrmacht et trois cartes de la pile tactique. Le joueur allemand choisit trois cartes de la Wehrmacht à utiliser pour le tour et les place face cachée dans l'ordre de leur pile. La carte en haut sera le premier ordre, la carte du milieu le second ordre et la carte du bas sera le dernier. En outre, le joueur allemand choisit une carte tactique et la place face cachée à côté des cartes choisies. Après avoir placé les cartes de la Wehrmacht et de tactique, le joueur allemand pioche trois nouvelles cartes de la Wehrmacht et une nouvelle carte tactique. Lorsque le jeu de cartes tactique est épuisé, mélangez le et faites une nouvelle pile de pioche. Le joueur soviétique commence ensuite la phase de carte soviétique.

- **Restriction:** le joueur allemand doit toujours choisir de jouer les cartes de **ravitaillement et de groupe d'assaut**. Le joueur allemand ne peut pas choisir de conserver une de ces cartes.
- **Remarque:** à la fin du jeu, le joueur allemand aura une carte Wehrmacht restante. Ne pas jouer un autre tour. Le jeu se termine toujours au tour où la carte de groupe d'assaut "Milk House" est révélée.
- **Phase de carte de la Wehrmacht:** au début de la phase de carte Wehrmacht, la carte tactique se révèle et son effet s'applique pour le reste du tour. Les trois cartes choisies sont résolues du haut vers le bas.

Références et Sources Additionnelles

Sources Utilisées pour le Design de ce jeu

- Afanasyev, I. (1970). Дом Солдатской Славы (House of Soldier's Glory). Moscow: ИЗДАТЕЛЬСТВО ДОСААФ (DOSAAF)
- Antill, P. D., & Dennis, P. (2007). Stalingrad 1942. Oxford: Osprey Publishing, Westminister, Maryland, U.S.A.
- Beevor, A. (2007). Stalingrad. London: Penguin Books.
- Bull, S., & Dennis, P. (2008). World War II street-fighting tactics. Oxford: Osprey Pub.
- Glantz, D. M., House, J. M., & Glantz, C. D. M. (2009). Armageddon in Stalingrad: September-November 1942 (the Stalingrad trilogy, volume 2). Lawrence, KS: University Press of Kansas.
- Hellbeck, J. (2015). Stalingrad: the City that Defeated the Third Reich. New York: PublicAffairs.
- Jones, M. K., & Glantz, D. M. (2010). Stalingrad: How the red army triumphed. Barnsley: Pen & Sword Military.
- Kirchubel, R. (2015). Atlas of the eastern front: 1941-45. London, United Kingdom: Osprey Publishing.
- Joly, A. (2013). Stalingrad battle Atlas: Volume I. United States: Staldata Publications.
- Joly, A. (2014). Stalingrad battle Atlas: Volume II. United States: Staldata Publications.
- Joly, A. (2014). Stalingrad battle Atlas: Volume III. United States: Staldata Publications.
- Moynahan, B. (2008). Forgotten soldiers. London: Quercus.
- Pennington, R. (2010). Offensive Women: Women in Combat in the Red Army in the Second World War. The Journal of Military History, 74, 775-820.
- Rottman, G. L., & Taylor, C. (2007). Soviet field fortifications: 1941-45. Oxford: Osprey Publishing.
- Saveliev, L. I. (1960). Дом сержанта Павлова (The House of Sergeant Pavlov). Воениздат МО СССР (Military Publishing House of the USSR Ministry of Defense).
- V'iunenkov, N. P., and R. N. Mordvinov. Voennye flotilii v Velikoi Otechestvennoi voine. Moscow, 1957.
- War Department (USA), Handbook on USSR Military Forces: Chapter , Tactics: 1 November 1945.

Pavlov's House - Scenarios pour d'autres jeux

- ASL scenario, published in AH GENERAL volume 19 number 5.
- ASL scenario, ASL Journal #5.
- ASL scenario, The General, Volume 29, Issue 6.
- LnLP's Lock 'n Load Tactical: Heroes of the Motherland.
- LnLP's Lock 'n Load: Not One Step Back.
- 1A Games' Tide of Iron: Next Wave.
- L2 Design Group's Streets of Stalingrad (third edition).
- Critical Hit, Inc.'s Advanced Tobruk System Basic Game II: Streets of Stalingrad.